

**PEMANFAATAN ANIMASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SASTRA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI PADA SISWA SMP**

Dinda Amara Putri¹, Desty Endrawati Subroto², Selly Opriyana³, Santia Nengsih⁴

Universitas Bina Bangsa

e-mail: desty2.subroto@gmail.com¹, amaradinda622@gmail.com²,

opriyanas@gmail.com³, santiyanengsih@gmail.com⁴

Diterima: 08/05/2026; Direvisi: 16/05/2026; Diterbitkan: 25/05/2026

ABSTRAK

Studi ini dirancang untuk menelaah bagaimana animasi digital difungsikan sebagai media dalam pembelajaran dongeng, sekaligus memotret sejauh mana literasi sastra siswa kelas VII berkembang setelah media tersebut diterapkan dalam proses belajar mengajar. Secara metodologis, penelitian ini berpijak pada pendekatan deskriptif kualitatif dengan rancangan studi kasus berbasis kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui serangkaian instrumen, yakni observasi pada tahap awal dan akhir pembelajaran, dokumentasi hasil kerja siswa, serta catatan lapangan yang merekam perubahan perilaku maupun kapasitas literasi sepanjang berlangsungnya proses pembelajaran. Temuan yang diperoleh mengindikasikan adanya kemajuan pada sejumlah dimensi literasi sastra. Peningkatan tersebut mencakup tumbuhnya minat belajar, meningkatnya keberanian siswa dalam berdiskusi, berkembangnya kemampuan memahami dan mereproduksi alur cerita secara lisan maupun tulisan, semakin tepatnya identifikasi unsur intrinsik karya sastra, serta meningkatnya daya interpretasi dan apresiasi siswa terhadap pesan moral yang terkandung dalam dongeng. Lebih dari itu, kehadiran animasi digital tampaknya turut mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat dengan penalaran yang lebih terstruktur, yang pada gilirannya berkontribusi pada penguatan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal yang tak kalah signifikan adalah respons afektif siswa terhadap pembelajaran berbasis animasi yang secara konsisten menunjukkan tendensi positif ditandai dengan meningkatnya antusiasme dan keterlibatan aktif selama sesi pembelajaran berlangsung. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi digital berpotensi besar untuk dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menunjang peningkatan literasi sastra siswa di jenjang SMP.

Kata kunci: animasi digital, literasi sastra, pembelajaran dongeng, siswa SMP, deskriptif kualitatif

ABSTRACT

This study was designed to examine how digital animation functions as a medium in folktale learning, while also portraying the extent to which the literary literacy of *सप्तम*-grade students develops after the media is implemented in the teaching and learning process. Methodologically, this research was grounded in a qualitative descriptive approach using a classroom-based case study design. Data were collected through a series of instruments, including observations conducted at the beginning and end of the learning process, documentation of students' work, and field notes that recorded changes in behavior as well as literacy capacity throughout the learning activities. The findings indicate improvements in several dimensions of literary literacy. These improvements include increased learning interest, greater student confidence in participating in discussions, enhanced ability to understand and reproduce storylines both orally and in writing, more accurate identification of intrinsic elements of literary works, and stronger interpretation and appreciation of the moral messages



contained in folktales. Furthermore, the presence of digital animation appeared to encourage students to express opinions with more structured reasoning, which in turn contributed to the strengthening of their critical thinking skills. Equally significant was the students' affective response toward animation-based learning, which consistently showed positive tendencies, marked by increased enthusiasm and active participation during the learning sessions. Based on these overall findings, it can be concluded that digital animation media has strong potential to be developed as an effective alternative learning medium to support the improvement of students' literary literacy at the junior high school level.

Keywords: digital animation, literary literacy, folktale learning, junior high school students, descriptive qualitative

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang berlangsung pesat turut mengubah wajah dunia pendidikan, terutama dalam hal penyelenggaraan pembelajaran di ruang kelas. Perubahan ini menuntut para pendidik untuk terus berinovasi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik generasi digital yakni peserta didik yang sejak kelahirannya telah akrab dengan berbagai perangkat teknologi. Siswa masa kini diketahui lebih tertarik pada media yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi (Rahayu et al., 2022). Atas dasar itu, pemanfaatan media digital seperti animasi dipandang sebagai opsi yang tepat guna meningkatkan mutu pembelajaran, sebab ia mampu menghadirkan materi secara lebih menarik sekaligus mudah dicerna (Octavia et al., 2024). Bahkan, media animasi telah terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan membangkitkan motivasi mereka, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna (Melati et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi sastra menempati posisi yang amat strategis. Kompetensi ini tidak sekadar melibatkan kecakapan membaca, melainkan juga mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengapresiasi karya sastra secara kritis (Kardika et al., 2023). Keterampilan tersebut memiliki peran penting dalam menumbuhkan pola pikir kreatif, imajinatif, dan berkarakter. Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran sastra masih tergolong rendah. Kondisi ini umumnya dipicu oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, kurang variatif, dan belum mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan keseharian siswa (Haptanti et al., 2024). Dampaknya, siswa kerap merasa jenuh dan enggan terlibat secara aktif dalam pelajaran sastra (Sari, 2024).

Dongeng, sebagai salah satu genre karya sastra, sesungguhnya menyimpan fungsi yang tidak kecil dalam dunia pendidikan terutama sebagai wahana penanaman nilai moral dan pembentukan karakter peserta didik (Eryuscindy et al., 2023). Narasi dongeng sarat dengan teladan hidup yang konkret, mulai dari kejujuran, tanggung jawab, hingga ketekunan dalam bekerja keras (Jurahman, 2022). Sayangnya, penyajian dongeng yang masih bertumpu pada format teks semata seringkali gagal menarik minat siswa. Maka, diperlukan terobosan dalam cara penyampaiannya salah satunya melalui pemanfaatan animasi digital. Media ini dianggap mampu meningkatkan minat sekaligus pemahaman siswa karena menyajikan cerita dalam format yang visual, dinamis, dan atraktif (Nabiillah, 2023). Dengan kejelasan tampilan visual, siswa akan lebih mudah mengikuti alur cerita, mengenali karakter tokoh, serta menangkap nilai moral yang diusung dongeng tersebut (Mawaddah et al., 2024).

Di sisi lain, penggunaan animasi digital juga membuka ruang bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus mempertajam daya imajinasi mereka. Posisi siswa tidak lagi sebatas penerima informasi yang pasif, melainkan pelaku aktif dalam proses



belajar melalui diskusi, analisis, dan interpretasi terhadap isi cerita (Laelasari & Nurdin, 2023). Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menempatkan kecakapan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sebagai kompetensi utama (Nurhayati et al., 2024). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ranah sastra juga bersesuaian dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berpusat pada siswa (Cahyono et al., 2023). Lebih lanjut, pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal seperti dongeng dapat menjadi strategi yang ampuh dalam memperkokoh literasi sastra anak (Fajrie et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan animasi digital diharapkan mampu mendorong peningkatan literasi sastra siswa SMP di era digital secara lebih efektif dan komprehensif (Khairunnisaa et al., 2023).

Meskipun sejumlah penelitian terdahulu telah menyinggung penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih terdapat celah yang perlu diisi. Kebanyakan kajian yang ada lebih banyak menyoroti jenjang sekolah dasar dan hanya mengukur peningkatan belajar dari sisi kognitif semata, tanpa menelaah secara mendalam implikasinya terhadap literasi sastra secara utuh (Laelasari & Nurdin, 2023; Octavia et al., 2024). Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji animasi digital dalam konteks pembelajaran dongeng pada jenjang SMP, khususnya kelas VII, masih sangat langka. Studi yang secara eksplisit menghubungkan pemanfaatan animasi digital dengan perkembangan literasi sastra sekaligus merekam respons siswa SMP terhadap media tersebut belum banyak dilakukan (Nabiillah, 2023; Muttaqin et al., 2023). Selain itu, integrasi antara dimensi nilai moral dongeng dengan pendekatan media digital dalam satu kerangka pembelajaran yang kohesif juga belum mendapat perhatian memadai dalam penelitian sebelumnya. Kekosongan inilah yang menjadi landasan sekaligus pembeda utama penelitian ini dari kajian-kajian yang telah ada.

Bertolak dari paparan di atas, penelitian ini merumuskan tiga tujuan pokok: (1) mendeskripsikan bagaimana animasi digital dimanfaatkan dalam pengajaran dongeng bagi siswa SMP kelas VII; (2) mengukur sejauh mana literasi sastra siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran berbasis animasi digital diterapkan; dan (3) menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran dongeng di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif, sekaligus memperkuat kualitas pengajaran sastra di lingkungan persekolahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertumpu pada pendekatan deskriptif kualitatif dengan rancangan studi kasus berbasis kelas. Pilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu memaparkan secara mendalam proses pembelajaran serta perubahan kemampuan literasi sastra siswa setelah mendapatkan pengajaran dongeng melalui media animasi digital. Pendekatan kualitatif dinilai paling sesuai karena memungkinkan peneliti mengamati fenomena pembelajaran secara langsung dalam situasi yang autentik, dengan memanfaatkan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif dan analisis dokumen (Febianti & Ariffin, 2025). Melalui desain ini, peneliti dapat menelaah perilaku siswa sebelum dan sesudah intervensi, sekaligus mencermati dinamika yang berkembang di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Kajian literatur untuk memperkuat landasan kontekstual penelitian dilaksanakan selama dua bulan, yakni pada rentang waktu Januari hingga Februari 2026. Fokus penelitian diarahkan pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Anyer yang berjumlah 32 orang, sebagai representasi karakteristik subjek yang dikaji.



Penentuan subjek penelitian dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan relevansi antara karakteristik subjek dan tujuan penelitian yaitu memetakan kemampuan literasi sastra siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Putri & Tamsin, 2023). Penelitian diselenggarakan di dalam ruang kelas dalam konteks pembelajaran reguler, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi belajar yang alami dan tidak dibuat-buat. Sepanjang proses pembelajaran, peneliti berperan sebagai pengamat aktif yang secara seksama mencatat perubahan minat belajar, tingkat keaktifan siswa, pemahaman terhadap isi cerita, serta kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik dongeng.

Secara prosedural, penelitian dilaksanakan dalam dua tahap utama, yakni observasi awal dan observasi akhir. Pada tahap awal, peneliti mendokumentasikan kondisi pembelajaran ketika guru masih mengandalkan metode konvensional berbasis teks dongeng. Pengamatan difokuskan pada sejumlah indikator, di antaranya: perhatian siswa terhadap materi, tingkat partisipasi dalam diskusi, kemampuan memahami alur dan karakter tokoh, serta respons emosional mereka selama pembelajaran. Setelah observasi awal tuntas, guru menerapkan media animasi digital sebagai bentuk intervensi dalam pembelajaran dongeng. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan kecakapan siswa dalam memahami dan menceritakan kembali isi teks, sekaligus mengoptimalkan pencapaian kompetensi literasi mereka secara lebih menyeluruh (Agami, 2023). Pada tahap ini, siswa menyaksikan tayangan dongeng animasi, kemudian terlibat dalam diskusi, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Rangkaian kegiatan tersebut diikuti dengan observasi akhir, di mana peneliti kembali merekam perubahan perilaku dan kompetensi siswa pada aspek-aspek yang sama dengan yang diamati di awal.

Data penelitian dihimpun melalui beberapa teknik secara simultan, meliputi observasi langsung terhadap aktivitas belajar siswa, dokumentasi berupa hasil tugas dan catatan guru, serta pencatatan peristiwa penting melalui catatan lapangan. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang mencakup pengumpulan data secara sistematis serta interpretasi atas perubahan kemampuan siswa selama intervensi berlangsung (Yulianti et al., 2023). Proses analisis mengacu pada model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam model ini, ketiga komponen tersebut reduksi, penyajian, serta penarikan kesimpulan/verifikasi harus saling terkait dan terus dikomparasikan guna menentukan arah kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian (Zulfirman, 2022). Melalui reduksi data, peneliti memilah dan memfokuskan informasi yang relevan seputar perubahan perilaku siswa. Data yang telah direduksi selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian naratif maupun tabel perbandingan sebelum dan sesudah penerapan animasi digital. Tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola perubahan yang konsisten pada aspek minat belajar, keaktifan, pemahaman, interpretasi, apresiasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan desain penelitian yang demikian, kajian ini mampu menggambarkan secara komprehensif bagaimana penggunaan animasi digital berdampak terhadap perkembangan literasi sastra siswa sesuai dengan fenomena nyata yang berlangsung di kelas. Temuan yang ada menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui media digital mengalami peningkatan kemampuan literasi yang lebih nyata dibandingkan mereka yang diajar dengan metode konvensional; sebagian besar bahkan melaporkan bahwa media digital memudahkan mereka dalam memahami materi (Yulianti et al., 2023). Oleh karenanya, pendekatan deskriptif kualitatif menjadi pilihan yang paling tepat untuk penelitian ini karena narasi hasil dan pembahasan yang disajikan merupakan cerminan temuan empiris di lapangan, bukan sekadar rangkuman teori belaka.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa integrasi animasi digital dalam pembelajaran cerita rakyat memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam ranah keterampilan membaca sastra siswa kelas VII. Hasil ini bersesuaian dengan tujuan pertama penelitian, yakni mendeskripsikan bagaimana animasi digital difungsikan sebagai media dalam pengajaran cerita. Dalam praktik pembelajaran, animasi digital tidak semata-mata berperan sebagai sarana penyampaian informasi lebih dari itu, ia hadir sebagai medium yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, relevan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Perubahan Aspek Literasi Sastra Siswa sebelum dan sesudah Penggunaan Animasi Digital

No	Aspek	Indikator	Sebelum	Sesudah	Bukti
1	Minat Belajar	Perhatian Siswa	Kurang fokus	Lebih fokus	Antusias dan memperhatikan animasi
2	Keaktifan	Diskusi & Tanya jawab	Pasif	Aktif	Mulai bertanya dan berpendapat
3	Pemahaman	Menjelaskan cerita	Tidak runtut	Runtut	Mampu menceritakan ulang
4	Unsur Intrinsik	Alur, tokoh, latar	Kurang tepat	Lebih tepat	Identifikasi lebih akurat
5	Interpretasi	Menafsirkan cerita	Literal	Interpretatif	Jawaban analisis meningkat
6	Apresiasi	Kaitkan kehidupan	Tidak mampu	Mampu	Menghubungkan dengan realitas
7	Berpikir kritis	Memberi alasan	Lemah	Logis	Argumen lebih kuat
8	Respon	Ketertarikan	Bosan	Senang	Pembelajaran menarik

Merujuk pada Tabel 1 di atas, tampak jelas bahwa penerapan animasi digital dalam pembelajaran cerita memberikan pengaruh yang cukup luas terhadap berbagai dimensi literasi sastra siswa. Dari segi minat belajar, perubahan yang mencolok terlihat pada pergeseran perilaku siswa dari kondisi awal yang kurang mampu berkonsentrasi, menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa animasi digital cukup efektif sebagai magnet perhatian siswa di dalam kelas.

Pada aspek keaktifan, siswa yang semula cenderung bersikap pasif menunjukkan perkembangan yang berarti; mereka mulai aktif berpartisipasi dalam sesi diskusi maupun tanya jawab, bahkan mulai berani menyuarakan pendapat dan melibatkan diri secara lebih nyata dalam kegiatan belajar. Adapun dalam hal pemahaman, siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan memaparkan cerita secara runtut kini mampu menceritakan kembali isi dongeng dengan alur yang lebih terstruktur. Peningkatan serupa juga tampak pada kemampuan mereka mengenali unsur-unsur intrinsik karya sastra seperti jalan cerita, penokohan, dan latar yang kini dapat diidentifikasi dengan lebih tepat setelah pembelajaran berbasis animasi diterapkan.

Perkembangan lebih lanjut teramati pada aspek interpretasi. Jika sebelumnya siswa cenderung memaknai cerita secara literal dan permukaan, kini mereka mulai mampu menggali makna yang lebih dalam dan menafsirkan pesan cerita secara lebih reflektif. Kemampuan apresiasi sastra pun turut berkembang, yang tecermin dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengaitkan isi cerita dengan konteks kehidupan nyata mereka sehari-hari. Sementara itu, dalam ranah berpikir kritis, siswa menunjukkan kemajuan yang terlihat dari kualitas argumentasi mereka yang kian logis dan terukur dalam menyampaikan pandangan.

Terakhir, respons siswa terhadap pembelajaran secara keseluruhan mengalami perubahan yang sangat positif dari semula merasa jenuh dan tidak bergairah, kini berubah



menjadi lebih gembira dan penuh minat. Secara keseluruhan, tabel tersebut memperkuat simpulan bahwa animasi digital memberikan pengaruh yang menyeluruh terhadap peningkatan literasi sastra siswa, mencakup dimensi kognitif, afektif, sekaligus kecakapan berpikir kritis.

Pembahasan

Penggunaan animasi digital menunjukkan efektivitas dalam menarik perhatian siswa pada awal proses belajar. Pada fase apersepsi, para siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi ketika guru menampilkan animasi cerita. Hal ini tampak dari reaksi langsung siswa, seperti memberi perhatian penuh, memberikan tanggapan, dan menunjukkan antusiasme. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung menggunakan pendekatan tradisional, di mana siswa tampak kurang berpartisipasi dan mudah kehilangan fokus. Dengan demikian, animasi digital dapat berfungsi sebagai pemicu awal yang efisien dalam meningkatkan minat belajar siswa (Jamaludin, Pribadi, & Arrasyidi, 2023).

Meningkatnya minat belajar tersebut berdampak pada tingkat keterlibatan siswa yang terlihat dalam tabel sebelumnya selama proses pendidikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjalani aktivitas pembelajaran, seperti menanggapi pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menyampaikan pendapat. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak lagi menjadi sasaran pembelajaran, melainkan telah berperan sebagai individu yang aktif. Dengan demikian, penggunaan animasi digital mampu menciptakan proses belajar yang fokus pada siswa, yang merupakan salah satu prinsip utama dari pembelajaran modern.

Keterlibatan aktif siswa berpengaruh pada peningkatan pemahaman mereka terhadap isi cerita. Ini berkaitan dengan tujuan kedua dari penelitian, yaitu untuk mengetahui seberapa besar peningkatan literasi sastra siswa setelah menggunakan animasi digital. Berdasarkan hasil tugas yang diberikan, siswa mampu menguraikan kembali isi cerita dengan lebih terstruktur dan jelas. Mereka juga dapat mengenali unsur-unsur intrinsik, seperti alur, karakter, latar, dan konflik dengan lebih akurat. Hal ini menunjukkan bahwa animasi digital membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih menyeluruh.

Visualisasi dalam bentuk animasi memberikan ilustrasi nyata tentang perkembangan cerita, sehingga para siswa tidak hanya bergantung pada imajinasi mereka semata. Gerakan gambar, ekspresi karakter, dan alur yang ditampilkan secara visual mendukung siswa dalam memahami hubungan sebab dan akibat dalam cerita. Dengan demikian, proses pemahaman menjadi lebih sederhana dan tidak bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Maulidya, Humaira, & Ichsan (2024) yang mengemukakan bahwa media video animasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita melalui penyajian visual yang menarik. Peningkatan pemahaman juga tercermin dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan analisis yang diberikan oleh pengajar.

Siswa tidak hanya dapat menjawab pertanyaan yang bersifat faktual, tetapi juga mulai dapat menjawab pertanyaan yang bersifat interpretatif. Hal ini menunjukkan bahwa animasi digital tidak hanya berkontribusi pada pemahaman dasar, tetapi juga mendorong siswa untuk menyusun isi cerita dengan lebih mendalam. Kemampuan siswa dalam interpretasi dan apresiasi sastra juga menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal ini berkaitan dengan tujuan penelitian yang ketiga, yaitu untuk menganalisis respon siswa terhadap penggunaan animasi digital. Siswa dapat mengenali pesan moral dalam cerita rakyat, seperti nilai kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab. Mereka juga dapat memperoleh nilai-nilai tersebut melalui pengalaman sehari-hari, sehingga pembelajaran terasa lebih berarti.

Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat juga menunjukkan kemajuan. Saat diskusi berlangsung, mereka mulai lebih berani untuk menyampaikan pendapat secara verbal



dengan alasan yang rasional. Selain hanya menyatakan pendapat, mereka juga dapat memberikan argumen pendukung. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rizqi, Abni, Ahmadi, & Maulida (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran literasi sastra dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teks secara lebih mendalam, termasuk kemampuan menginterpretasi dan mengapresiasi karya sastra.

Aspek kognitif serta respon emosional siswa terhadap pemanfaatan animasi digital juga menampilkan hasil positif. Siswa merasa lebih senang dan tidak merasa jenuh saat mengikuti pelajaran. Mereka menyebutkan bahwa pembelajaran yang menggunakan animasi jauh lebih mudah dipahami dan lebih menarik dibandingkan dengan cara belajar berbasis teks. Tanggapan positif ini menjadi tanda bahwa animasi digital dapat meningkatkan motivasi internal siswa dalam proses belajar. Jika diamati secara keseluruhan, terdapat suatu hubungan yang saling mempengaruhi antara minat belajar, pemahaman, dan kemampuan interpretasi siswa. Peningkatan minat belajar adalah langkah awal yang mendorong aktivitas siswa dalam proses belajar. Keterlibatan ini selanjutnya berpengaruh pada peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Kemudian, pemahaman yang baik akan mendorong berkembangnya kemampuan interpretasi dan penghargaan sastra. Dengan demikian, penggunaan animasi digital memberikan pengaruh yang menyeluruh terhadap literasi sastra siswa.

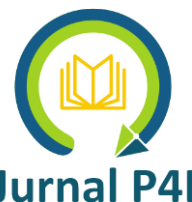
Hasil dari studi ini memperkuat ide tentang pembelajaran yang didasari teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam era digital. Penggunaan animasi digital sebagai alat bantu dalam belajar berpotensi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Muin (2023) yang menyatakan bahwa media video animasi mampu memajukan keterampilan berbahasa dan literasi siswa melalui sajian cerita yang menarik dan terstruktur. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan animasi digital dalam pengajaran cerita dongeng adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman literasi sastra pada siswa SMP. Media ini tidak hanya mendorong minat belajar, tetapi juga meningkatkan pemahaman, kemampuan analisis, serta memberi penghargaan kepada siswa terhadap karya sastra. Oleh karena itu, penerapan animasi digital sangat dianjurkan sebagai inovasi dalam pengajaran Bahasa Indonesia di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan rancangan studi kasus kelas, dapat ditarik sejumlah simpulan yang bermakna. Secara umum, penerapan animasi digital dalam pembelajaran dongeng terbukti memberikan dampak positif yang cukup nyata terhadap perkembangan literasi sastra siswa kelas VII SMP.

Berkenaan dengan tujuan pertama, hasil perbandingan antara observasi awal dan akhir memperlihatkan bahwa animasi digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual dibandingkan pendekatan konvensional. Media ini membantu guru dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis, yang pada gilirannya mendorong tumbuhnya minat dan motivasi belajar siswa secara lebih organik.

Sehubungan dengan tujuan kedua yakni menelaah perkembangan literasi sastra siswa temuan penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya minat belajar berbanding lurus dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan yang lebih intens ini selanjutnya berimplikasi pada penguatan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik dongeng, mencakup alur, penokohan, latar, hingga pesan moral yang terkandung di dalamnya. Visualisasi yang konkret melalui medium animasi memudahkan siswa dalam



mengikuti perkembangan cerita secara sistematis, sekaligus menjadi jembatan yang efektif dalam proses interpretasi teks sastra.

Adapun berkaitan dengan tujuan ketiga mengenai respons siswa, data observasi dan catatan lapangan secara konsisten menunjukkan bahwa siswa merespons pembelajaran berbasis animasi digital dengan antusias dan positif. Mereka mengaku pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan jauh dari kesan membosankan, serta memberi ruang yang lebih luas bagi mereka untuk menafsirkan dan mengapresiasi karya sastra secara lebih personal dan mendalam. Yang tak kalah penting, animasi digital juga mendorong keberanian siswa dalam mengemukakan pandangan secara kritis dan bernalar logis dalam sesi-sesi diskusi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa animasi digital menyimpan potensi yang kuat dalam menopang peningkatan literasi sastra siswa baik pada dimensi emosional, intelektual, maupun kecakapan berpikir kritis. Atas dasar itu, pemanfaatan animasi digital layak dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan, adaptif, dan menarik di tengah arus perkembangan era digital yang terus bergerak maju.

DAFTAR PUSTAKA

- Abni, S. R. N., Suyatno, Ahmadi, A., & Maulida, S. (2024). Integrasi media digital dalam pembelajaran literasi sastra anak di tingkat sekolah dasar. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 171–183. <https://doi.org/10.32528/bb.v9i2.2551>
- Agami, S. F. (2023). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menceritakan kembali isi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sijunjung TA 2022/2023. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran (Alinea)*, 2(2), 262–270. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i2.230>
- Cahyono, B. T., Prihatin, R., Sukmawati, F., & Santosa, E. B. (2023). Mengukur kemampuan pembelajaran melalui penggunaan media video animasi. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 2555–2566. <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/5008>
- Eryuscindy, T., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Analisis nilai karakter pada dongeng mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 11(2), 653–671. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i2.641>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan dongeng sastra anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Febianti, E. N., & Ariffin, Z. (2025). Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka: Studi kasus deskriptif kualitatif dengan purposive sampling. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/symbol/article/view/626>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA: Journal of Language, Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.941>



- Jurahman, Y. D. (2022). Implementasi mendongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk penanaman karakter anak sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 161–167. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p161-167>
- Kardika, R. W., Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Penggunaan media digital terhadap kemampuan literasi multimodal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6715–6721. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2307>
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan media belajar berbasis video animasi pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III SD. *AS-SABIQUN*, 5(4), 1087–1101. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>
- Laelasari, A. S. A., & Nurdin, M. (2023). Penerapan media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11148>
- Maulidya, A. N., Humaira, M. A., & Ichsan, M. (2024). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa dalam memahami unsur intrinsik pada legenda Sangkuriang. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6190–6196. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13404>
- Mawaddah, I. A., Rohana, & Rizhardi, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1093>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muin, H., Mayong, & Wijayanti, T. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap peningkatan keterampilan menyimak teks cerita rakyat. *Indonesian Language Teaching & Literature*, 1(2). <https://doi.org/10.59562/iltlj.v1i2.544>
- Muttaqin, N. A., Haryadi, H., & Nuryatin, A. (2023). Keefektifan pembelajaran mengidentifikasi isi cerita hikayat menggunakan media animasi pada siswa kelas X SMA. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 321–328. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11765>
- Nabiillah. (2023). Pengembangan media animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 3(1), 33–37.
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi) dalam pendidikan ilmu sosial untuk menjawab tantangan abad ke-21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Octavia, A., Deprizon, D., Wisanto, W., Fitri, R., Salman, S., & Sakban, S. (2024). Penggunaan media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDIT Bunayya Pekanbaru. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(2), 305–311. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/1270>
- Putri, A. I., & Tamsin, A. C. (2023). Struktur dan unsur kebahasaan teks cerita fantasi siswa kelas VII SMPN 1 Tanjung Baru. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i4.1244>



- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2108>
- Sari, M. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1). <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Yulianti, E., et al. (2023). Penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa SMP. *EDU SOCIATA: Jurnal Pendidikan Sosiologi*. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/2746>
- Zufirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 147–153. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/view/11758>